В ТЕМНЕЙШИЕ ЗАКОУЛКИ



АБСОЛЮТНОЕ ИЗДАНИЕ

СКОТТ МЭЛТХАУС

IN DARKEST WARRENS copyright

Scott Malthouse and Trollish Delver Games 2016. Art © J.M. Woiak, Jack

Badashski and Heather Shinn of the Stinkygoblin, 2016.

Map art by Dyson Logos

Перевод Борис Годунов

В ТЕМНЕЙШИЕ ЗАКОУЛКИ
МИНИМАЛИСТСКАЯ ФЭНТЕЗИ РОЛЕВАЯ ИГРА

В ТЕМНЕЙШИЕ ЗАКОУЛКИ минималистичная ролевая игра в стиле фэнтези для 3+ игроков. Где один из игроков становится Ведущим, который управляет миром игры и следит за соблюдением правил. Остальные участники - управляют персонажами в фэнтезийном мире.

РАСПРЕДЕЛИТЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Персонажи распределяют следующие числа между характеристиками указанными ниже: 5+, 4+, 4+, 3+. Чем меньше, тем лучше.

Удаль: используется для силы и ближнего боя.

Проворность: используется для дальнего боя и ловкости.

Ум: используется для интеллекта и заклинаний.

Персона: используется для личных взаимодействий.

Кроме того, персонажам присваивается определенное количество ран и специальных способностей. Персонажи начинают с 1к6 x 10 золотых монет.

ВЫБЕРИТЕ КЛАСС

Воин: 5 ран, Истребитель: совершите дополнительные атаки ближнего боя в количестве равном половине округленного вверх уровня. Один раз за бой.

Плут: 4 раны, Тень: атаки против плута имеют -1 на протяжении X раундов, где X равно половине округленного вверх уровня. Один раз за бой.

Маг: 3 раны, Заклинатель: может произносить заклинания - см. заклинания мага. Может носить только броню из шкур.

Следопыт: 4 раны, Залп: сделайте несколько дополнительных дальних атак дальнего боя в количестве равному половине округленного вверх уровня. Один раз за бой.

Варвар: 6 ран, Бешенство: при успешной атаке нанесите дополнительный урон противнику, равный половине округленного уровня. Один раз за бой. Может носить только кожаный доспех.

ЗАКЛИНАНИЯ МАГА

Все заклинания можно использовать один раз за битву или после часа вне боя. Заклинания не расходуются при провале проверки.

Удержание: Испытание *Ума*, чтобы пригвоздить противника к месту в течении 1 раунда за каждые пол уровня класса округлённые вверх.

Исцеление: Испытайте *Ума*, чтобы исцелить цель от 1 раны за каждые пол уровня класса округлённые вверх.

Проклятие: Испытание *Ума*. Цель в пределах 30 футов имеет -1 на атаку в течении 1 раунда за каждые пол уровня класса округлённые вверх.

ПРОХОЖДЕНИЕ ИСПЫТАНИЙ

Когда персонаж должен сделать что-то, что имеет риск неудачи, он должен бросить к6 против соответствующей характеристики. Идентичное или или превышающее требуемое число - успех. Трудные задачи имеют модификатор -1 к броску, а легкие - +1.

СРАЖЕНИЕ

Раунды: Раунд - это время, затраченное каждым бойцом на то, чтобы совершить действие (ход).

Инициатива: Каждый игрок проходит испытание *Проворности*. Игроки преуспевшие действуют до врагов, а провалившие бросок-после. Игроки сами определяют, кто и в каком порядке действует.

Действия: Персонажи могут совершать два уникальных действия, такие как атака, переместится до 30 футов, произнести заклинание, вытащить оружие и использовать предмет. Разговор - это не действие, конечно если он не длится более 10 секунд.

Атака: Атакующие либо проходят испытание *Удали* (атака ближнего боя), либо *Проворности* (дистанционная атака). В случае успеха атакующий нанес противнику 1 урон. Дистанционные атаки в ближнем бою получают штраф -1.

Модификаторы: Бонусы и штрафы из одних и тех же источников не суммируются.

РАНЕНИЯ И СМЕРТЬ

Успешные атаки наносят 1 урон, который вычитается из количества ран персонажа или противника. Если счётчик ран достигает 0, герой выходит из строя. В свою очередь он должен бросить к6. На 4+ он остаётся на 0, но стабилен. Если потерпеть неудачу, здоровье героя уходит в -1 и он умирает. Если будучи выведенным из строя персонаж получит урон, он умрёт. Персонажи исцеляют 1 рану в час естественным образом.

ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ

По мере того как персонажи отправляются в новые приключения, они получают уровни за счет накопления очков опыта (ОО). Опыт зарабатывается следующими образами:

- *Убийство монстров 1-5 ОО*
- *Выполнение заданий 5 ОО*
- *Впечатляющий отыгрыш роли 2 ОО*

Как только персонаж достигает 20ООхТекущий Уровень, он повышается, получая 2 дополнительных раны. В общей сложности 6 уровней.

СОКРОВИЩА

Сокровища можно найти в глубоких и опасных подземельях. Бросьте для случайного сокровища:

1. *1к6 золотых монет*
2. *2к6 золотых монет*
3. *Артефакт стоимостью 1к6х5 золотых монет*
4. *Драгоценный камень стоимостью 1к6х10 золотых монет*
5. *Бриллиант стоимостью 1к6х20 золотых монет*
6. *Волшебный предмет*



ВОЛШЕБНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Магические предметы обладают уникальными эффектами, такими как усиление характеристики при использовании (например, Кольцо Уклонения: +1 к *Проворности*, когда владелец избегает опасность), или, возможно, корона, что превращает владельца в белку. Дайте волю своему воображению.

ЗАЧАРОВАННОЕ ОРУЖИЕ

Зачарованное оружие имеет бонус +1 к урону. Оно очень редкое.

БЕСТИАРИЙ

У существ есть одно число, против которого они бросают для испытаний и боя. Многие из них обладают особыми способностями.

Ангел: 4+, 7 ран, может сотворить заклинание Лечения как маг 4 уровня.

Пугало: 4+, 4 раны, может совершить вторую атаку ближнего боя против другого противника.

Сороконожка, Гигантская: 4+, 3 раны, в качестве хода может зарыться на 30 футов в землю.

Дьявол: 4+, 7 ран, может сотворить Удержание как маг 4 уровня один раз за бой.

Дракон: 2+, 17 ран, может использовать огненное дыхание 4+ как второе действие:, нанося 3 урона.

Эльф: 4+, 4 раны, может перемещаться до 50 футов в лесах.

Гоблин: 5+, 2 раны, особое действие: может совершить второе движение.

Адская гончая: 4+, 6 ран, как действие - цель должна пройти испытание *Ума* или быть испуганной в течение 2 раундов.

Железный голем: 3+, 11 ран, не может быть проклят.

Кобольд: 5+, 2 раны, получает +1 к атакам, если находится в пределах 10 футов от другого кобольда или дракона.

Лич: 3+, 9 ран, может наложить проклятие как маг 6 уровня.

Мантикора: 3+, 15 ран, если атака успешна, жертве необходимо пройти испытание *Удали* или получить отравление на 3 раунда.

Нимфа: 4+, 6 ран, пока нимфа находится на поляне заклинания на неё не действуют.

Огр: 3+, 10 ран, после повреждения противника, может использовать действие чтобы сбить его с ног.

Орк: 4+, 3 раны, после нанесения урона противнику орк получает +1 к своей следующей атаке.

Феникс: 4+, 7 ран, в первый раз, когда количество ран феникса достигает 0, он возрождается с 4 ранами.

Крыса, гигантская: 5+, 2 раны, если крыса наносит урон противнику, цель должна пройти испытание *Удали* или заболеть на 1 раунд.

Скелет: 4+, 5 ран, тупое оружие получает -1 к атакам против скелета.

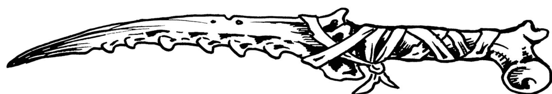
Тролль: 4+, 8 ран, каждый раунд тролль восстанавливает 1 рану, если только он не поврежден огнем, только в этом случае его регенерация прекращается.

Единорог: 5+, 3 раны, можно потратить действие чтобы пройти испытание. Если ему это удается, он становится невидимым в течение 1 раунда: -2 на атаки против него.

Вампир: 4+, 10 ран, если вампир наносит урон, он может потратить действие, чтобы излечить 1 рану.

Волк: 5+, 2 раны, после успешной атаки, волк может потратить действие, чтобы *Пришпилить* жертву.

Зомби: 4+, 6 ран, получивший урон от зомби должен пройти испытание *Удали* или страдать от *болезни* в течение 2 раундов.



ПРЕДМЕТЫ

- *Кожаный доспех (+1 рана, 60 зм)*
- *Кольчужный доспех (+2 раны, 80 зм)*
- *Пластинчатый доспех (+3 раны, 160 зм)*
- *Одеяние аристократа (30 зм)*
- *Одежда простолюдина (5 зм)*
- *Крепкие Сапоги (2 зм)*
- *Рюкзак (1 зм)*
- *Полевой рацион (4 зм, запас на 3 дня)*
- *Чернила (2 зм)*
- *Огниво (3 зм)*
- *50 футов верёвки (3 зм)*
- *Абордажный крюк (15 зм)*
- *Фляга для воды (5 зм)*
- *Палатка (10 зм)*
- *Факел (1 зм)*
- *Скатка (Спальный мешок) (4 зм)*
- *Пустая книга (5 зм)*
- *Мел (1 зм)*
- *Целебный эликсир (30 зм, исцеляет 2 раны)*
- *Воровские инструменты (20 зм)*
- *Зимнее снаряжение (125 зм)*
- *Оружие ближнего боя (15 зм)*
- *Оружие дальнего боя (15 зм)*
- *Стрелы/болты/дротики x 10 (2 зм)*

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОПЦИИ

Следующие опции необходимы, если вы хотите добавить немного глубины в игру.

РАСШИРЕННЫЙ БОЙ

Защита: Противник получает -1 на свою следующую атаку против защищающегося персонажа. Одно действие.

Отступление: Разорвите дистанцию с противником совершив движение дважды. Одно действие.

Подножка: Испытание *Проворности*. В случае успеха противник поблизости сбит с ног. Одно действие.

Захват: Испытание *Удали*. В случае успеха соседний противник пришпилен на 1 раунд. Одно действие.

Обезоруживание: Безоружные персонажи получают -1 на атаку.

ЭФФЕКТЫ СОСТОЯНИЙ

Отравление: Каждый ход вы получаете 1 урон.

Паралич: Вы не можете передвигаться и действовать.

Ошеломление: Получите -1 на бросок.

Пришпилен: Вы не можете перемещаться

Болезнь: Вы получаете 1 урон каждый ход и -1 на все броски на протяжении всей болезни.

Сбит с ног: На земле. Потратьте действие чтобы встать. Атакующие получают +1 по целям сбитым с ног.

Испуг: Необходимо отдаляться от от источника эффекта каждый ход.

ПРИКЛЮЧЕНИЕ-КОРОВА БОБУРНА

Ниже приводится короткое вводное приключение для персонажей 1-го уровня.



Краткое содержание: Гоблины захватили старую крепость недалеко от деревни Бобурн и украли самую дорогую корову города чтобы съесть.

Крючок: Героям рассказывают, что корова по кличке Бренда производит самое лучшее молоко, а это значительная часть экспорта Боуберна. Деревенский старейшина Вандерн заплатит 50зм за возвращение её в целости.

Дорога к крепости: В миле к северо-востоку от деревни находится крепость. По пути игроки могут пройти испытание *Ума*, чтобы обнаружить ловушки на животных, которые установили гоблины. Существует шанс 2 из 6, что персонаж наступит на одну из них и получит 1 урон. Они могут наткнуться на старуху Венну, собирающую грибы, которая раскажет им, что корона короля гоблинов содержит его силу.

Крепость: Вход через ворота охраняют два гоблина вооружёнными дубинами. Они сидят у кострища и едят крысиное мясо попутно играя в карты. Если сесть играть с ними они будут пытаться жульничать. Испытание Ума, чтобы заметить коровьи следы.

Комната 1: 4 гоблина пьют краденый эль, который для них слишком крепок. Есть шанс, 3 из 6, что каждый из них сильно пьян, что дает им -1 на атаку. Они бы с удовольствием съели краюху черствого хлеба натёртого чесноком, идеальная закуска к пиву.

Комната 2: Гоблин прячется от трех гигантских крыс в грязной спальне. У него есть драгоценный изумруд стоимостью 15 зм.

Комната 3: 3 кобольда сражаются с 4 гоблинами и волком, обмениваясь проклятиями. У одного кобольда есть отравленный кинжал (если он наносит урон врагу, то он отравлен на 2 раунда).

Комната 4: 2 гигантские многоножки вырываются из стены и в первую очередь нападают на тех, кто больше всего пахнет вареным мясом.

Комната 5: На стенах растет светящийся мох. 3 гоблина лижут его. Если кото-то лижет мох, он должен пройти испытание *Ума* или отключиться на 3 минуты, попутно получив эффект ошеломленн, но видя мир по-новому.

Комната 6: Жук ест тушу кобольда на импровизированном столе. Ему нужна приправа получше.

Комната 7: Связанная корова Бренда отчаянно мычит, в то время как Гурк, король гоблинов (не настоящий титул, он просто много о себе думает), пьет молоко прямо из вымени. Его окружают 4 гоблина "королевской гвардии" с копьями. Гуркх имеет следующие характеристики: 4+, 3 раны, специальное действие: прикасаясь к своей короне, он исцеляет 1 рану (лимит: 4 раза). Сбив с него корону уменьшает запас его ран до 1. Корона стоит 60зм с магией слева или 10зм без нее.



Комната 8: Древний фонтан, наполненный вонючей, вязкой, желтой жидкостью. Это гоблинская желчь - яд, действие которого длится 3 раунда. Его также ищут богачи за его афродизиакальные свойства при нагревании. Здесь есть сундук с украденными сокровищами- дважды бросьте на таблицу сокровищ.

Завершение приключения: Вернув корову, искатели приключений становятся почетными гостями на большом пиру. После того, как вы закончите, это может быть хорошим местом для знакомства с городом Даркхольм, который находится всего в паре миль к востоку от Бобурна. Вандерн сообщает героям, что его друг Луна-Сирена ищет умелых рекрутов, для городской стражи, так как имеющиеся стражники совершенно бездарны.

РУКОВОДСТВО ВЕДУЩЕГО

РАСШИРЕННЫЕ ОПЦИИ ДЛЯ ОСНОВНОЙ ИГРЫ

РУКОВОДСТВО ВЕДУЩЕГО это набор опций из предыдущих дополнений *В Темнейшие Закоулки*, которые добавляют новые элементы в базовую игру.

ПУТЕШЕСТВИЯ

Каждый авантюрист, достойный своей соли, должен путешествовать по стране в поисках славы и богатства.

Сон: Искателям приключений требуется как минимум 6 часов сна в сутки. Если они идут 20 часов без сна, они должны пройти испытание *Удали* или стать *Утомленными*. Будучи Утомленными, они двигаются с половинной скоростью и получают -1 для всех испытаний.

Путешествие верхом: Лошади могут проехать 40 миль в день по ровной дороге, 30 миль по лугам и 20 миль через горы и заросли. Пони двигаются со скоростью, равной половине скорости лошади.

Путешествие под парусом: Парусное судно может пройти 48 миль в день, гребное судно - 15 миль, а плот - 6 миль.

СРЕДСТВА ПЕРЕДВИЖЕНИЯ И ИХ ЦЕНЫ

- *Лошадь (60 зм)*
- *Пони (30 зм)*
- *Гребное судно (100 зм)*
- *Плот (30 зм)*
- *Парусник (1,300 зм) [Минимальная команда 4]*
- *Команда матросов (2 зм матросу в день)*
- *Повозка (110 зм) [Вмещает 20 предметов]*

ПОГОДА

Проливной дождь: Дождь может осложнить дорогу, вдвое снизив скорость движения.

Пробирающий холод: Без подходящего зимнего снаряжения (15зм) каждый час что герой находится на экстремальном холоде, он должен проходить проверку на усталость. Он также должен уменьшать свои раны на 1 каждый час, когда подвергается воздействию.

Невыносимая жара: В сильную жару искателю приключений требуется 1 пинта воды каждые 3 часа, иначе он должен пройти проверку на усталость. Если идти 12 часов без воды, то запас ран уменьшается на 1 каждый последующий час.

Непроглядный туман: Туман снижает видимость и имеет тот же эффект, что и тень (см. ниже).

УРОВНИ ОСВЯЩЕНИЯ

Тень: Есть слабая освещённость, полумрак. Сражающиеся в полумраке, получают -1 на броски атаки.

Тьма: Кромешная темнота. Те, кто атакует в темноте, должны бросить к6, прежде чем нанести урон. На 4+ промах. Кроме того, любой находящийся в темноте имеет -1 к любому испытанию, чтобы разглядеть хоть что-нибудь. Однако они получают +1, когда пытаются оставаться невидимыми.

ЛОМАНИЕ ОБЪЕКТОВ

Большинство предметов можно разрушить, что особенно полезно при попытке выбить дверь или сбить замок с запертого сундука. Как и монстры, предметы имеют некоторое количество ран, от 1 для довольно хрупких (керамика) до 30 для невероятно твердых (мифрил). Авантюристы совершают атаки против объектов как обычно - снизив запас ран до 0, предмет ломается.



ПЕРЕГРУЗКА

Авантюристы, как известно, таскают добычу и предметы на своих спинах, но если нести слишком много, они рискуют быть перегруженными. Герои могут нести 10 предметов, включая доспехи, которые на них надеты. 10 стрел или других расходных материалов учитываются как 1 предмет. Так что имея более 10 предметов герой должен двигаться с половинной скоростью.

ЛОВУШКИ

Авантюристы всегда должны помнить о ловушках, когда бродят по подземельям, руинам и прочим опасным местам.

Поиск ловушек: Ловушки обычно скрыты от посторонних глаз. Успешно пройдя испытание *Ума* может выявить механизм ловушки, в то же время испытание *Проворности* поможет обезвредить обнаруженную ловушку.

Сложность ловушек: Некоторые ловушки имеют уровень сложности. Он показывает, насколько трудно их обнаружить и обезвредить. Сложные ловушки дают штраф -1 на броски обнаружения и обезвреживания, а очень сложные ловушки дают штраф -2.

Броски ловушек: Как и у монстров, у ловушек есть бросок, который они должны совершить, чтобы правильно сработать и навредить незадачливому авантюристу. В отличие от монстров, они обычно срабатывают только один раз. Ловушки срабатывают один раз для каждой пораженной цели.

Кислотная ловушка: 4+, сложная, эффект: кислотные брызги в радиусе 10 футов, наносящие 2 урона.

Огненный шар: 3+, эффект: атакует 1к6 человек в радиусе 20 футов, нанося 2 урона.

Ловушка с копьями: 4+, сложная, эффект: копье пронзает 1 цель, нанося 1 урон.

Ядовитый газ: 4+, очень сложная, эффект: газ заполняет комнату, попутно запираются все двери. Тем, кто оказался в ловушке, должны пройти испытание *Удали* или получить отравление, пока не окажутся вдали от газа.

Анти-гравитационная ловушка: 3+, сложная, эффект: все в радиусе 30 футов "падают" на потолок, получая 1 урон.

Яма с шипами: 2+, эффект: шипы спрятаны в 20-футовой яме. Те, кто падает в неё, получают 2 урона.

Дробильная комната: 2+, эффект: стены комнаты начинают сдвигаться. Те, кто пробудет внутри в течение 2х минут, будет неминуемо раздавлен насмерть.

Тьма: 2+, очень сложная, эффект: локация погружается во тьму.

Ловушка со стрелами: 4+, сложная, эффект: одна цель в пределах 50 футов получает 1 урон.

Не стесняйтесь изменять сложность некоторых ловушек или добавлять им новые эффекты, такие как болезнь или паралич.

ПРОИСХОЖДЕНИЕ ГЕРОЕВ

Помимо того, что у вашего персонажа есть класс, он также может выбрать расу, что добавит новые способности вашему персонажу.

Человек: Когда вы пытаетесь убедить или заключить союз с человеком, можно повторно совершить бросок испытания *Персоны* и выбрать лучший результат.

Эльф: Не подвержен влиянию тьмы или тени.

Полурослик: Пытаясь незаметно подкрасться, можно повторно совершить бросок испытания *Проворности* и выбрать лучший результат.

Дворф: Получает дополнительные +1 к количеству ран при ношении брони.

Драконид: Не получает штраф за атаки без оружия.

Полуорк: Будучи при полных ранах, можно повторно совершать броски при испытании *Удали* и выбрать лучший результат.



ГРАД ДАРКХОЛЬМ

ДАРКХОЛЬМ сеттинг для *В Темнейшие Закоулки* - отличный стартовый город для любой кампании. Этот приграничный город расположен в Вейнландии, местности, разоренной войнами.

РАЗРУШЕННАЯ ЦЕРКОВЬ

Когда-то это была величественная церковь, а теперь-едва восстановленные руины. Это пристанище последних жрецов Семи Языков, возглавляемая архиепископом Гургуном Спиндлвордом, гневливым, напыщенным человеком, который надеется вернуть ордену былое величие любыми доступными ему способами, не чураясь даже сделок с демонами, заточёнными под Церковью.

СКРИПИЧНАЯ СВАРА

Захудалая таверна, куда местные хулиганы ходят топить свои печали и драться друг с другом. Бандиты из Собачьей Преисподней использует задние комнаты, чтобы вынашивать свои планы, будь то захват торгового пути или контрабанда нелегальных грибов в город. Их возглавляет прекрасный эльф по имени Лиш Бороздонхвостый, утонченный и начитанный бандит. В погребах Скрипичной Свары есть тайный ход ведущий к лабиринту туннелей контрабандистов. Недавно раскопки разбудили группу кобольдов, что дремали в скале.

ОБСИДИАНОВАЯ БАШНЯ

Дом регента Даркхольма, герцога Элрика Барроу, мелочного и коррумпированного человека, который управляет городом, как босс мафии. Его дочь Пельда помогает ему в его грязных делишках, все чтобы получить новые богатства. Он часто уговаривает авантюристов помочь ему стать еще богаче, грабя проезжих.

ПОСТОЯЛЫЙ ДВОР ОСТРОЛИСТ

Управляемая мужем и женой драконидами, гостиница довольно уютна, особенно для Даркхольма и излюблена путешественниками. Гном-маг Элодин Ржавая борода постоянно проживает здесь, довольно забавная личность, ему часто требуются редкие ингредиенты (в основном части монстров) для его экспериментов.

ГАРНИЗОН

Несколько городских стражников находятся здесь постоянно, тратя свой день на то, чтобы напиться и поиграть в карты. Капитан Луна-Сирена, строгая женщина полуростлик пожалуй единственная здесь знающая своё дело, взялась нанимать фрилансеров, чтобы помочь разобраться с городскими делишками. Ей нужны шпионы, чтобы разоблачить Собачью Преисподнюю и положить конец их подозрительной контрабанде.

ГРЯЗНЫЙ РЫНОК

Так называется потому, что торговля проходит на грязной площади, только когда идет дождь. Искатели приключений могут найти здесь всевозможные товары. Пендолино Мытарь, коллекционер древностей, часто платит хорошие деньги за поиск сокровищ. Он был проклят много лет назад, исчезая во время полнолуния и хочет избавиться от проклятия.

ЛЕС-ПОЛУМЕСЯЦ

В миле от города, по обеим сторонам главной торговой дороги, раскинулся лес-полумесяц, пристанище клана желчных гоблинов, возглавляемого вождем Гаком Шлемоголовым. Гоблины были почти уничтожены во времена Ночной Войны тридцать лет назад, и Гак взял на себя руководство, чтобы вернуть империи гоблинов былую славу. Он использует свой клан для охоты за магическими сокровищами, которые помогут им вторгнуться в Даркхольм, который они хотят сделать своей главной ставкой. Мантикора по имени Элтрош недавно пробудилась от своего магического сна, и Гак рассматривает его как на союзника в своих завоеваниях. Серебряные волки рыщут по лесу, великие враги гоблинов.

ДОКИ

В доках живут моряки, головорезы и прочее жульё. Азартные игры, проституция и другие пороки изобилуют в доках, но легкие деньги можно заработать, будучи докером или в команде парусника. Собачьи Преисподние действуют здесь, но были втянуты в подпольную войну с новой бандой гномов под названием Бофферы Стоунчека, возглавляемой Шанти Хаммерсмаш, жестокой женщиной тираном. Она нанимает авантюристов, чтобы вмешиваться в операции соперника. Три мерзкие ведьмы живут в бухте рядом с доками (местные жители в шутку называют их "песчаными ведьмами"). Они ответственны за серию морских трагедий и заключили союз с кобольдами, чтобы помочь им пробудить своего повелителя драконов Снаретута, принеся прекрасный хаос в Даркхольм.

СЕМЬ ПАЛЬЦЕВ

Семь стоячих камней на окраине города. Тайна кто их построил, но любой драконид, стоящий в центре, испытывает чувство страха. На самом деле это настоящие каменные пальцы мертвого лукавого Бога Голлуса, его отрубленная рука приземлилась здесь столетия назад. Он был обманщиком драконов, обратившись против богини драконов Ионолаи он убил её. Его рука теперь стала домом для безмозглых монстров, которых притягивает ее магическая аура.

КЛАДБИЩЕ

Могила, где сотни людей были похоронены после Ночной Войны. Теперь запущенный и неухоженный мавзолей, а склепы под ним стали домом для Дредера, принца-лича, который считает себя законным правителем Вейнландии. Он создает армию нежити из скелетов, зомби и многого другого, чтобы обрушить ее на Даркхольм, когда придет время. Местные жители в этом районе подверглись нападению нечисти, призванной на кладбище, чтобы воскреснуть в качестве приспешников лича.



ШПИЛЬ

Принадлежащий одинокой эльфу-магу по имени Петуния Корневище, шпиль когда-то был великим чудом всей Вейнландии, а теперь он частично разрушен, и Петуния-последняя из фракции магов, известных как Мистические Стражи.Она может чувствовать великие потоки, протекающие в Дархольме, но местные жители считают ее сумасшедшей отшельницей.

V1.0

2020